

ERRATA

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Vliv počítačových her na agresivní chování žáků staršího školního věku

The Influence of Computer Games on Aggressive Behavior of the Pupils of
the Older School Age

Bc. Petra Zavadilová

Vedoucí práce: PhDr. Kučírek Jiří, Ph.D.

Studijní program: Učitelství pro střední školy (N7504)

Studijní obor: N PG-VZ (7504T223, 7504T303)

2016

Obsah

1 Doporučení pro praxi..... 3

1.1 Pracovní list – Agrese a násilí v počítačových hrách.....8

1 Doporučení pro praxi

(dodatek k DP str. 65)

V souvislosti s výsledky výzkumu vidím jako zásadní doporučení pro praxi využití mediální výchovy. A to jak ve škole, tak v rodině. Dle mého názoru je důležitá především mediální výchova v rodině vzhledem k tomu, že největší vliv na formování osobnosti, postojů, hodnotového systému a výchovy dítěte mají rodiče. Ovšem ne všichni rodiče tuto výchovu zvládnou. Nedostatečná péče a nezáměr o své děti bývá zdůvodňován především nedostatkem času, ale může se jednat i o nedostatečné vědomosti o světě médií samotných rodičů. Je tedy důležité, aby rodiče byli mediálně gramotní a tím pádem i u svých dětí dokázali rozvíjet mediální gramotnost. Zde lze doporučit kurzy, semináře či workshopy mediální gramotnosti, které jsou nabízeny například v rámci projektu Kraje pro bezpečný internet. O tomto projektu se mohou rodiče informovat na www.kpbi.cz. Díky těmto kurzům budou mít rodiče širší přehled ohledně mediálního prostředí a budou schopni rozumně ale i kriticky zacházet s médii. Za předpokladu, že rodiče se orientují v oblasti médií, se domnívám, že vhodným doporučením pro mediální výchovu v rodině, jsou společné mediální aktivity. Kromě mediální gramotnosti je zde však nutný i tolerantní přístup rodičů vůči mediálním aktivitám svého dítěte. To znamená, že je vhodné si zkusit zahrát počítačovou hru spolu s dítětem a poté o této hře s dítětem diskutovat.

Jak z výsledků výzkumného šetření vyplynulo, většina zkoumaných žáků subjektivně vnímá, že agrese a násilí v počítačových hrách má vliv na posílení jejich agresivního chování. Tito žáci taky uváděli, že i napodobují agresivní a násilné scény z počítačových her. Na základě těchto výsledků bych doporučila zcela určitě, aby rodiče se svými dětmi o agresi a násilí, které je prezentováno nejenom v počítačových hrách, ale i v televizi, v tištěných médiích či na internetu hovořili. Pro mediální výchovu v rodině lze doporučit, aby rodič dal jasně najevo dítěti, že s agresivitou a násilím, která jsou prezentována v médiích nesouhlasí, a takové jednání odsuzuje. Domnívám se, že zásadní je též s dětmi hovořit o důsledcích jejich chování v souvislosti s napodobováním agresivních scén. To znamená, že je vhodné dítě upozornit na to, že pokud se dopustí například ublížení na zdraví, či jiného napadení, vystavují se možnosti trestního stíhání či jiného postihu. Především s dospívajícími, je nutné dle mého mínění

v tomto směru komunikovat, vzhledem k tomu, že v období dospívání jsou tito jedinci neopatrni a až příliš důvěřiví.

Většinou rodiče zastávají názor, že dobrým řešením je striktní zákaz hraní počítačových her, nebo hraní pouze za odměnu. Já osobně se domnívám, že případné zákazy hraní počítačových her sice děti a dospívající nevystaví případnému vlivu, ale dodržovány mohou být jen v rodině. Děti a dospívající se s médii setkávají samozřejmě i jinde a neznalost médií z rodiny v tomto případě může být pro ně naopak problematická. Například v tom směru, že si nemají v kolektivu svých vrstevníků o čem povídat, a tím pádem se mohou vyčleňovat z kolektivu.

Na základě výsledků výzkumného šetření, které se týkaly času stráveného hraním počítačových her a ukázaly, že penzum času tráveného hraním počítačových her je poměrně značné, lze na tomto místě doporučit pro mediální výchovu v rodině, především domluvu rodičů se svými dětmi ohledně času, který tráví ve společnosti počítačových her. Dle doporučení psychologů, by tento čas neměl překročit půl hodinu denně. Rodiče by měli být v dodržování časového limitu důslední. Zde lze využít tzv. rodičovské kontroly na počítači. Jde o nastavení časového limitu přímo na počítači či blokace nevhodných stránek na počítači. Dle mého názoru je též důležité projevovat zájem o koníčky a záliby dítěte a aktivně se podílet na jejich rozvíjení. Na místě je jistě i snaha rodičů o větší zapojení dítěte do společných rodinných aktivit, dávat najevo svou lásku k dítěti, chválit ho i za drobnější úspěchy a projevovat prostý zájem o jeho osobu. Poté dítě nebude mít chuť hrát si na hrdinu ve virtuálním světě a tzv. utíkat z reálného světa, kde se může cítit osamocený, slabý a někdy i zbytečný. Pokud však zájem rodičů o své děti chybí, pak děti mohou agresí a násilím považovat za legitimní způsob jak prosazovat své potřeby a budou jí aplikovat i do běžného života.

Rodičům může být také vhodným vodítkem při volbě počítačových her hodnocení PEGI (www.pegi.info). Pan-European Game Information (PEGI) je věkový rating - věkové hodnocení. PEGI slouží rodičům, kteří budou při nákupu videoher informováni o obsahu těchto her. PEGI rating určuje vhodnost obsahu hry, která je vhodná pro danou věkovou kategorii. Značí věkové úrovně: 3, 7, 12, 16 a 18. Hry jsou tedy určeny pro uvedenou věkovou kategorii a výše. Kdy hry označené PEGI 18 jsou hry, které jsou určeny již pro dospělé, které obsahují hrubé násilí. Právě tyto hry jak ukázaly výsledky výzkumného šetření, patří k nejpreferovanějším u třech zkoumaných žáků a tudíž zcela

nevhodné pro jejich věkovou kategorii. Na tomto místě se domnívám, že rodiče by měli důsledně kontrolovat, jaké počítačové hry si jejich děti v tomto věku již pravděpodobně sami kupují. Domnívám se, že důležité je též aby rodiče svým dětem vysvětlili, že počítačové hry, ale i televize, internet a ostatní média, jsou pouze jedním z mnoha, nikoliv jediným prostředkem, jak naplnit svůj volný čas.

Bagatelizace této problematiky, ke které někdy dochází v rodinném prostředí, výrazně ustupuje v prostředí školy, kde dle mé zkušenosti z praxe se prosazují snahy adekvátně poučit žáky o využívání médií. Mediální výchova ve školách závisí na učitelích, kteří by měli žáky připravit na to, aby byli schopni média smysluplně využívat. Hlavním cílem je zde zvyšování mediální gramotnosti, což znamená schopnost kritického, sebevědomého a uvědomělého užívání médií. Vedle mediální výchovy se dá doporučit v souvislosti s problematikou vlivu počítačových her též osobnostní výchova. V rámci osobnostní výchovy je dle mého názoru vhodné zabývat se dvěma podstatnými problémy současné společnosti. Mění se sociální situací ve společnosti, kde oslabují kdysi platné sociální normy (agrese a násilí se stává normou běžného života a objevuje se kdekoli). Druhým problémem, je současná agresivní konzumní kultura a benevolence společnosti k určitým negativním jevům, ve kterém média hrají podstatnou roli a mají neblahý vliv na hodnotový systém dospívajících. V této souvislosti dochází také k nevhodnému využití volného času dětí a mládeže. Nejenom škola, rodina ale i organizace zabývající se volným časem dětí a dospívajících by měla nabízet dětem a dospívajícím aktivity, které by vhodným způsobem vyplnily jejich volný čas a tím tak eliminovat čas strávený hraním počítačových her.

S ohledem na výsledky výzkumného šetření bych doporučovala v rámci mediální výchovy téma fiktivního a reálného násilí, přijatelných způsobů zobrazování násilí, jako je například obrana po útoku a nepřijatelných způsobů, což je násilí uplatňované vůči slabším a diskusi nad tímto tématem, téma psychického násilí vulgarismy, urážky, výhrůžky či nadávky, které jsou podobně jako fyzické násilí kvalifikovány jako násilný čin, který působí újmu a následně se věnovat důsledkům pro toho kdo se tohoto násilí dopouští. V souvislosti s tímto tématem, lze doporučit i varování žáků před návrhy neznámých hráčů online her k osobnímu setkání a vyzývání k agresivním akcím (fyzické či verbální napadání určitých skupin obyvatel apod.) a vytváření a posilování právního povědomí žáků. Upozornit žáky na skutečnost, že od 15 do 18 let je dítě

mladistvým a stává se odpovědným za spáchání přestupku a případně i trestně odpovědným. Na základě výsledků, které se týkaly pocitů při sledování drastických scén, kde zkoumaní žáci uváděli, že tyto scény s nimi nic nedělají, se věnovat tématu násilí, které není přímo předvedené a je zde potřeba zapojení fantazie žáka. Diskutovat nad tím, zda tento druh zobrazovaného násilí u žáků nevyvolává například hlubší emoční odezvu. Učitelé by měli též žáky podněcovat k sebereflexi i k tomu, aby sami žáci vyvodili vlastní pravidla bezpečného chování při hraní počítačových her či při surfování po internetu.

Zásadní je i spolupráce školy s rodiči. Především se jedná o poskytování rad či informací rodičům prostřednictvím školského poradenského pracoviště, popřípadě doporučení na odborná pracoviště, která se zabývají touto problematikou. Na základě své praxe se mi jeví jako vhodné doporučení, kdy výuka žáků ve škole je souběžná přímo s osvětovou činností směřem k rodičům. Kromě seminářů, které škola pořádá pro rodiče, dát možnost rodičům pracovat s totožnými pracovními listy jako jejich děti, které otvírají rodičům cestu k náhledu na danou problematiku. Jako vhodné doporučení vidím také realizaci jakéhosi screeningu, který je prováděn školním metodikem prevence patologických jevů u rizikových žáků. Jedná se o vytipování žáků, kterým by hraní agresivních počítačových her přímo ovlivňovalo jejich chování ve škole. Například zvýšená agresivita proti spolužákům, častá únava, apod. Zde je nutné ve spolupráci s rodiči poté stanovit cesty, jak toto vše omezit.

V souvislosti s tímto problémem je dle mého názoru efektivní na školách spolupráce pedagogů s metodikem prevence patologických jevů či výchovným poradcem, kteří se podílí v rámci primární prevence na vytváření různých projektů, zabývajících se tímto problémem v rámci minimálního preventivního programu. Například školní projekt Bezpečný internet, který je vytvářen v projektu Škola bezpečně online. Zabývá se prevencí kyberšikany, stalkingu, ale též riziky, která se vztahují k hraní počítačových her, jako jsou nebezpečné obsahy počítačových her – násilí, závislost na počítačových hrách, rozlišení reálného světa od virtuálního světa, sebepoškozování a řešení těchto problémů. V rámci tohoto projektu jsou též pořádány besedy a setkání dospívajících s odborníky z oboru psychologie, informačních technologií či policie. Kromě těchto odborných besed, lze doporučit i zařazení diskusí žáků nad tímto problémem spolu se školním metodikem prevence patologických jevů. K tomuto účelu by dle mého mínění,

bylo možné využít i mnou navrhovaného pracovního listu, který je určen pro žáky druhého stupně, konkrétně pro 8. až 9. Ročníky ZŠ. Po rozdání pracovního listu, jsou žáci vyzváni, aby na základě otázek v oddílu A vyzpovídali své spolužáky a dělali si poznámky u jednotlivých otázek. Odpovědi na tyto otázky, jsou diskutovány v závěrečné diskusi. V oddílu B žáci subjektivně odhadnou po prohlédnutí obrázků, pro jakou věkovou hranici jsou tyto hry vhodné. Poté budou žákům puštěny ukázky počítačových her, které nebudou školním metodikem prevence komentovány a žáci po zhlédnutí těchto ukázek, budou odpovídat na otázky v oddílu C.

Tato aktivita otvírá problém agrese a násilí v počítačových hrách. Lze zde otevřít širokou diskusi o zobrazované agresi v počítačových hrách, tak i o násilí reálném. Hlavním cílem této aktivity je zjištění, jak žáci vnímají násilí, jak ho rozlišují - pojmenovávají různé druhy agrese a násilí v počítačových hrách. U žáků se rozvíjí především kompetence k učení, žák vyhledává a třídí informace, samostatně pozoruje, experimentuje, výsledky porovnává, kriticky posoudí a vyvodí z nich závěry. Kompetence k řešení problému, žák je podněcován tvořivě myslet, logicky uvažovat, řešit problémy. Kompetence komunikativní, žák komunikuje směrem ke spolužákům, učiteli i široké veřejnosti → diskuze, dotazy.

Školní metodik prevence si na základě této aktivity udělá představu, jaké počítačové hry hrají žáci a jak vnímají agresi a násilí v těchto hrách. Na základě těchto zjištění, může vhodně zacílit prevenci a edukaci v této oblasti.

1.1 PRACOVNÍ LIST

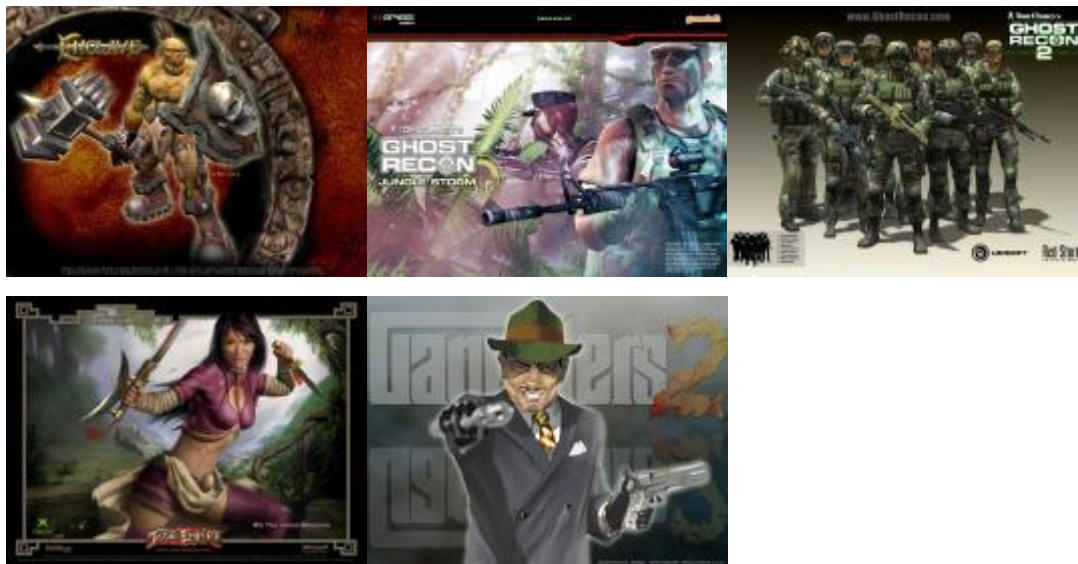
AGRESE A NÁSILÍ V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH

A. Odpovídáme na otázky. Otázky si budete klást navzájem.

- Hraješ počítačové hry, kde se vyskytuje agrese a násilí?
- Kolik času věnuješ hraní těchto her?
- Které tituly hraješ nejraději (střílečky, arkády,.....)
- Znáš někoho ve svém okolí, kdo je na těchto hrách závislý?
- Domníváš se, že zobrazovaná agrese a násilí v těchto hrách dokáže člověka ovlivnit k agresi reálné?
- Myslíš si, že by tyto hry měly projít jakousi kontrolou – cenzurou, která by zajistila určitou ochranu hráčů počítačových her?
- Byl/a jsi ty sám/a někdy vystaven/a fyzickému či psychickému násilí?
- Setkáváš se někdy s tím, že např. ve škole, či partě tvých kamarádů někdo mluví o násilí, kterým se inspiroval v agresivní počítačové hře?
- Myslíš si, že hráči počítačových her a uživatelé internetu jsou nějakým způsobem chráněni před násilím?

B. Hodnotíme

Pokus se odhadnout, pro jakou věkovou skupinu jsou tyto počítačové hry.



Zdroj: <http://gameswalls.com/empire-of-magic/magic/1024x768>

C. Definujeme násilí

Sleduj ukázky z počítačových her

- Mortal Kombat 9 - Goro Expert Ladder
- Call Of Duty 4 Modern Warfare
- Warcraft III Intro Zdroj: www.youtube.com

Znáš tyto hry?

Hraješ tyto hry? Pokud ano, proč?

Chtěl/a bys si tyto hry zahrát? Pokud ano, proč?

Rozhodni zda jsou tyto hry násilné.

Myslíš, že jsou vhodné pro žáky ve věku 15. let?

Je možné někde zjistit vhodnost počítačové hry ohledně věkové hranice? Kde?

D. Diskutujeme!

- Jaké hry hrajete nejčastěji?
- Jaký druh násilí vám nejvíce vadí?
- Byli jste ve svém životě vystaveni násilí? Pokud ano, jakému.
- Měl by stát omezovat hraní počítačových her s agresivním a násilným obsahem? Pokud ano, do jaké míry?
- Pokuste se navrhnout způsob, jakým by bylo možno omezit hraní těchto počítačových her u dospívajících.
- Myslíte si, že upozornění na doporučovanou věkovou hranici na obalu počítačové hry má smysl?
- Myslíte si, že je nebezpečné v reálném životě napodobovat agresivní a brutální scény z násilných počítačových her? Pokud ano, proč?
- Myslíte si, že penzum času stráveného hraním počítačových her může ovlivnit vznik závislosti na počítačových hrách?
- Víte jakým způsobem se projevuje závislost na počítačových hrách?